

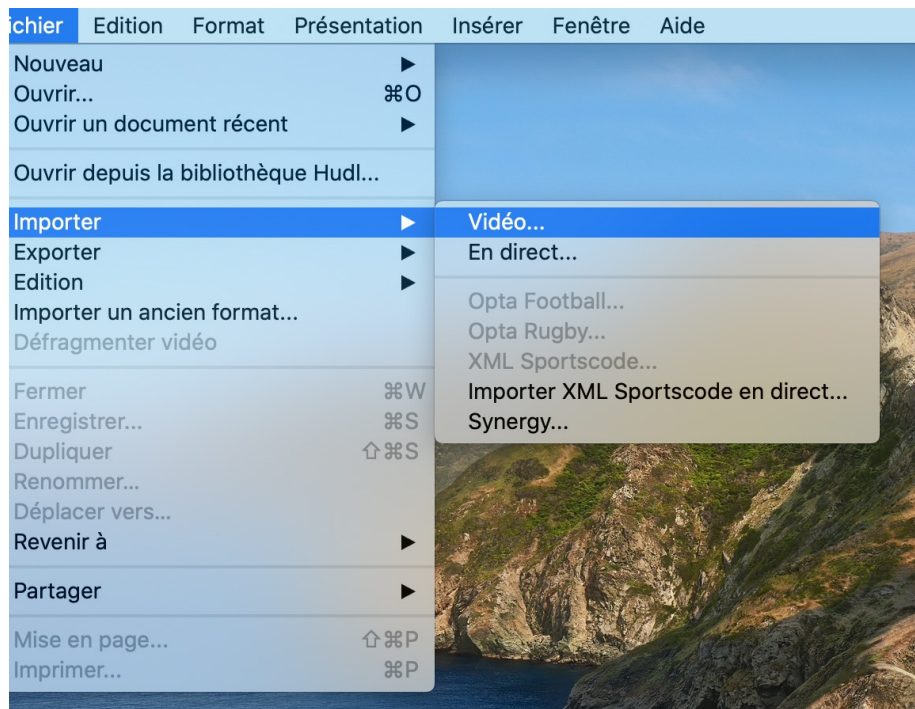


CODIFICATION EN POST MATCH ET EN DIRECT

Olivier Degrenne, PhD

Pôle Professionnel de Formation

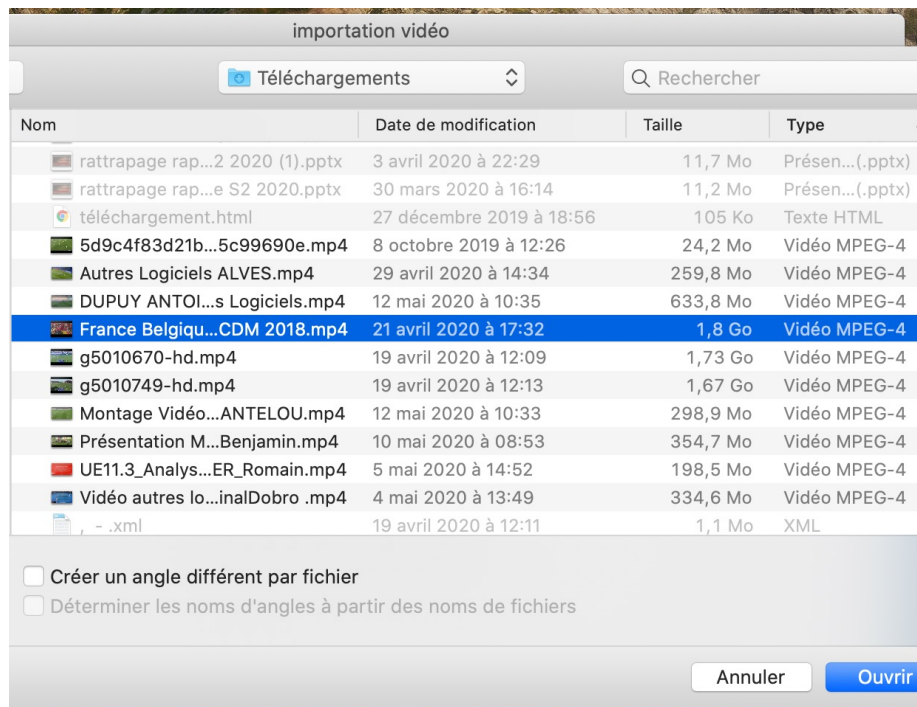
CRÉATION D'UN PAQUET VIDÉO



- Pour analyser un match, vous devez créer un paquet vidéo avec le fichier vidéo initial
- Pour cela, Fichier → Importer → Vidéo...



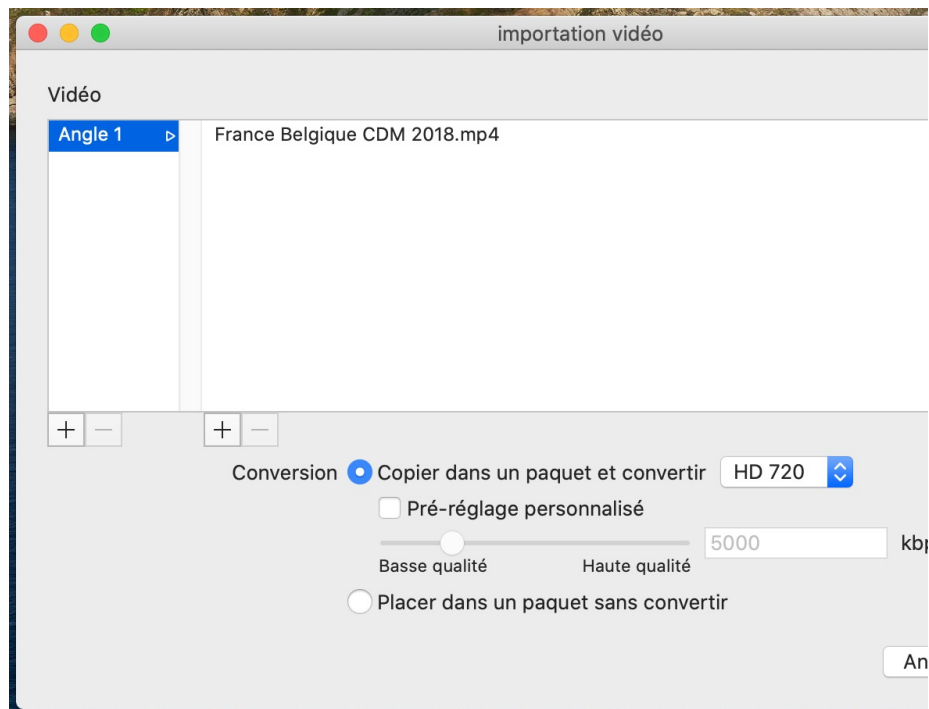
CRÉATION D'UN PAQUET VIDÉO



- Sélectionner le match encodé précédemment et cliquer sur « Ouvrir »



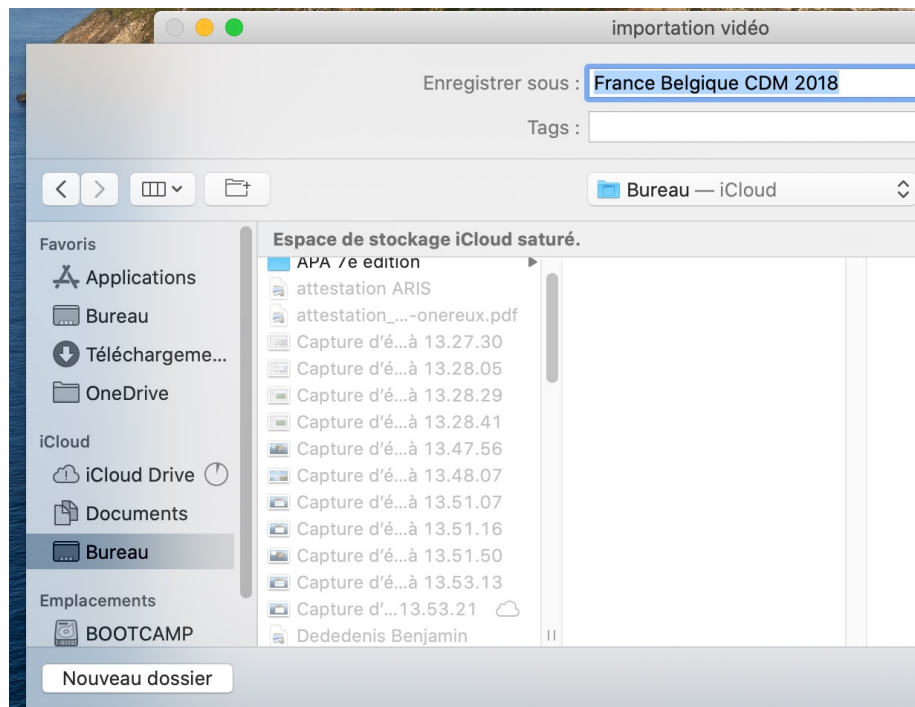
CRÉATION D'UN PAQUET VIDÉO



- Vous remarquez ici qu'il est possible d'ajouter plusieurs angles pour un même match, ce qu'on appelle du Multi vue. Pour cela, il suffit de cliquer sur le petit + sous la colonne « Angle »
- Cliquer sur la conversion de fichier et laisser en HD 720
- Enfin, cliquer sur « Créer »



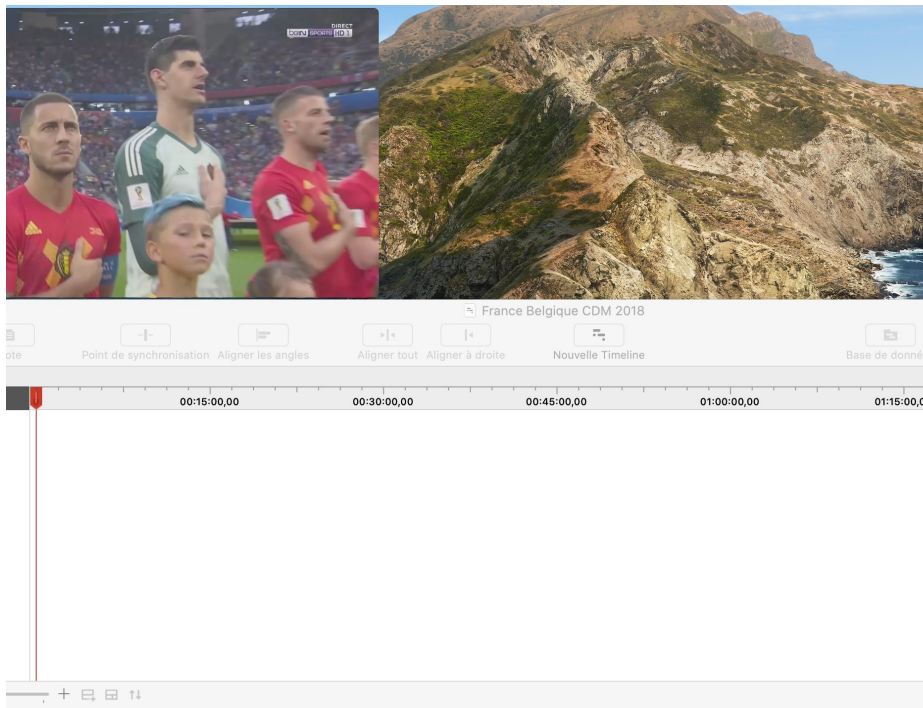
CRÉATION D'UN PAQUET VIDÉO



- Sélectionner le dossier de destination de votre match après encodage ainsi que le nom du paquet
- Pour pouvoir travailler sereinement, il est plus intéressant d'avoir votre paquet sur le bureau tant qu'il n'est pas entièrement codé puis de le stocker sur un disque dur externe dès lors qu'il ne sera plus retravaillé



LE PAQUET VIDÉO



- Ça y est, le match est encodé. Voici donc votre paquet ouvert
- Il contient un écran vidéo qui peut être agrandi en faisant un « Cliquer-Déplacer » et dissocié du reste du document. Il est possible de contrôler la vidéo via cet écran et de modifier la vitesse de diffusion
- La partie blanche inférieure est ce qu'on appelle la TimeLine. C'est ici que votre vidéo va se représenter dans le temps. Toutes les séquences que vous coderez apparaîtront dans cette TL





Votre paquet peut-être travaillé avec n'importe quelle fenêtre de codification. Il peut d'ailleurs être travaillé avec plusieurs fenêtres à différents temps donnés.

Dans le cadre de notre exemple, nous ferons un travail de codage de match avec la fenêtre construite pour le cours 2. Ce codage s'inscrit plutôt dans une démarche d'analyse post match.

LE CODAGE



- L'espace de travail est prêt. Nous avons ouvert la fenêtre de codification et positionné l'écran de manière à ce que l'ensemble des boutons soient visibles
- Pour commencer à coder, il suffit de cliquer sur le bouton « Mode Code » et la vidéo se lance
- À partir de ce moment, chaque clic sur un bouton créera une interaction avec la TL
- Il est possible d'accélérer manuellement la diffusion de la vidéo grâce au raccourcis MAJ+Flèche de droite



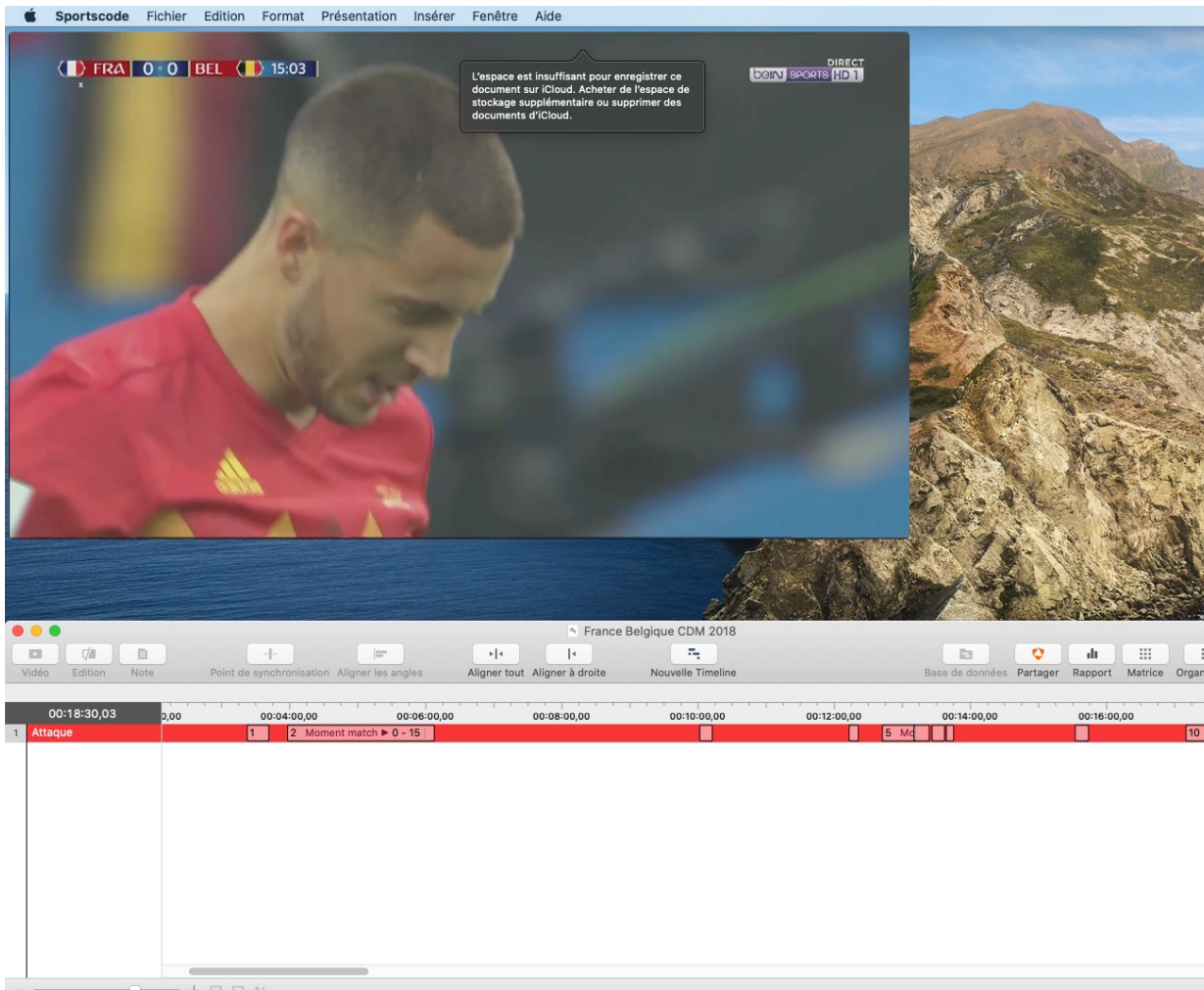
The screenshot shows a video player window with a soccer match in progress. Overlaid on the bottom right is a tactical analysis software window titled 'Fenetre codification EX FCF'. The software interface includes a pitch diagram with player positions labeled (e.g., Def D, Def C, Def G, Mid Def D, Mid Def C, Mid Def G, Mid D, Mid C, Mid G, Mid Off D, Mid Off C, Mid Off G, Off D, Off C, Off G). It also features several data tables and sections:

- Moment du match:** 0 - 15, 15 - 30, 30 - 45+, 45 - 60, 60 - 75, 75 - 90+
- Issue de l'attaque:** Issue D'action, Sortie Aire de jeu, Perte de balle Construction, Perte de balle Finition, Faute Commise, Faute Provoquée, Hors-Jeu, Centre, Tir.
- Centre:** Centre Reprit, Centre non Reprit.
- Type de tir:** PD, PG, Tete.
- Résultat du tir:** But, Tir Cadré, Tir NC.
- Contexte d'opposition:** SNDO, ENDO, INDO, SNDD, ENDD, INDD.
- Type de Progression:** Dribble, Circulation latérale.
- Lancement d'action:** Sortie de but, Touche, Coup-Franc, Engagement, Arret GB, Dégagement def, Duel aérien perdu, Passe interceptée, Perte de balle adv.
- CLAV:** CLAV D, CLAV Axe, CLAV G.
- Jeu Comb:** Jeu Comb D, Jeu Comb Axe, Jeu Comb G.
- PL:** PL Verticale, PL Diagonale.

LE CODAGE

- Voici en exemple, le codage d'une séquence du match
- Dans l'exemple, l'équipe observée est l'équipe de France





Olivier Degrenne, PhD

LES SÉQUENCES VIDÉOS

- Au fur et à mesure du codage, vos séquences apparaissent dans la TimeLine dans la ligne correspondant à l'évènement de votre fenêtre de codification
- Il y aura autant de lignes qu'il y a d'évènement dans votre fenêtre

